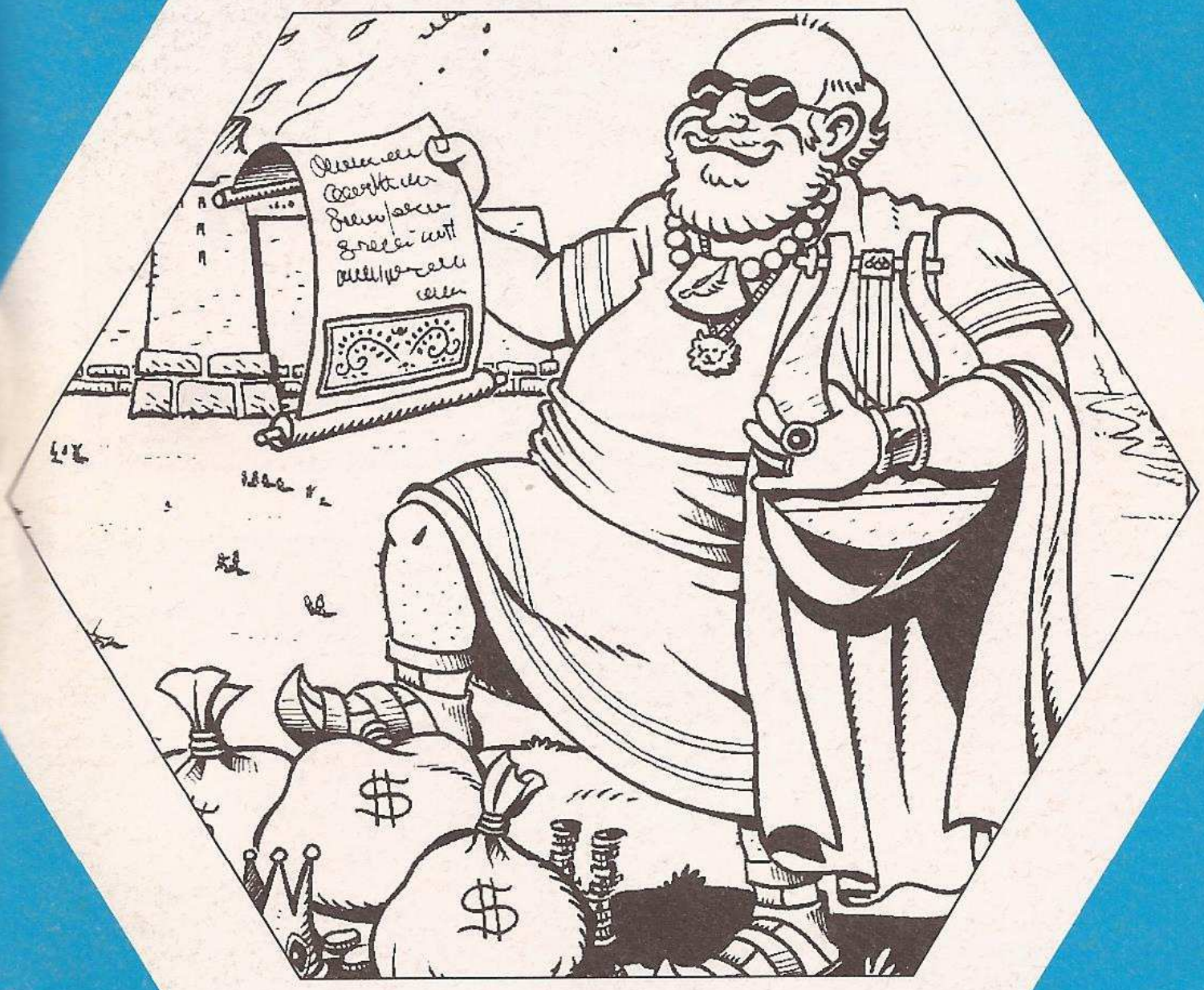
I GIOCHI DEL 2000

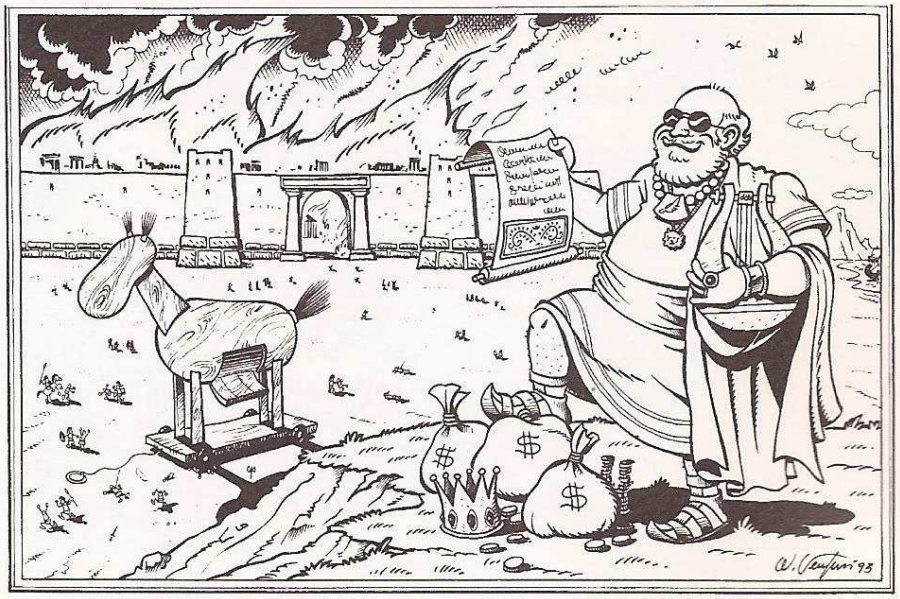
2000
DUEMILAGAMES

ANDREA ANGIOLINO



MITICO!

QUALITYGAME

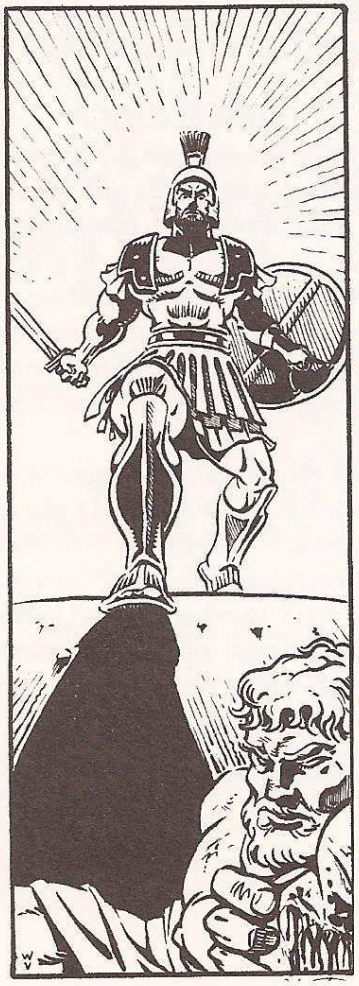


A Francesca e Gregory,
in rigoroso ordine alfabetico

INTRODUZIONE

Il libro-gioco è un genere letterario che ha riscosso negli ultimi anni un enorme successo. Lettori grandi e piccini si sono dedicati alla lettura di romanzi fantasy, fantascientifici, polizieschi, rosa, storici e quant'altro il cui sviluppo a bivi consente non uno ma molteplici percorsi, verso finali differenti.

A fianco del romanzo-gioco sono nati anche i racconti-gioco, solitamente ospitati da riviste specializzate: poche pagine e pochi paragrafi per ricostruire in maniera giocosa un singolo episodio, una breve avventura. Questa antologia-gioco, la prima nel suo genere, ne raccoglie tre che hanno come filo conduttore il mito mediterraneo. Vi ricorrono molti dei suoi elementi: eroi errabondi, sfingi enigmatiche, sirene e tritoni. E soprattutto il labirinto, che è poi la matrice del libro-gioco: una storia in cui si vaga di bivio in bivio, cercando l'uscita migliore, tornando spesso sul proprio percorso e finendo talvolta in oscuri e maleodoranti vicoli ciechi. In "Il Labirinto di Creta" il racconto evapora addirittura fino a sparire, il gioco viene a coincidere con il labirinto stesso: un luogo, non importa se costruito o descritto, che è stato creato perchè la gente si perda, con una successione di paragrafi-corridoi tutti uguali per ingannare l'occhio e la mente. Al lettore trovare un metodo o un trucco per localizzare il percorso giusto: questa volta non c'è alcuna Arianna ad aiutarlo.



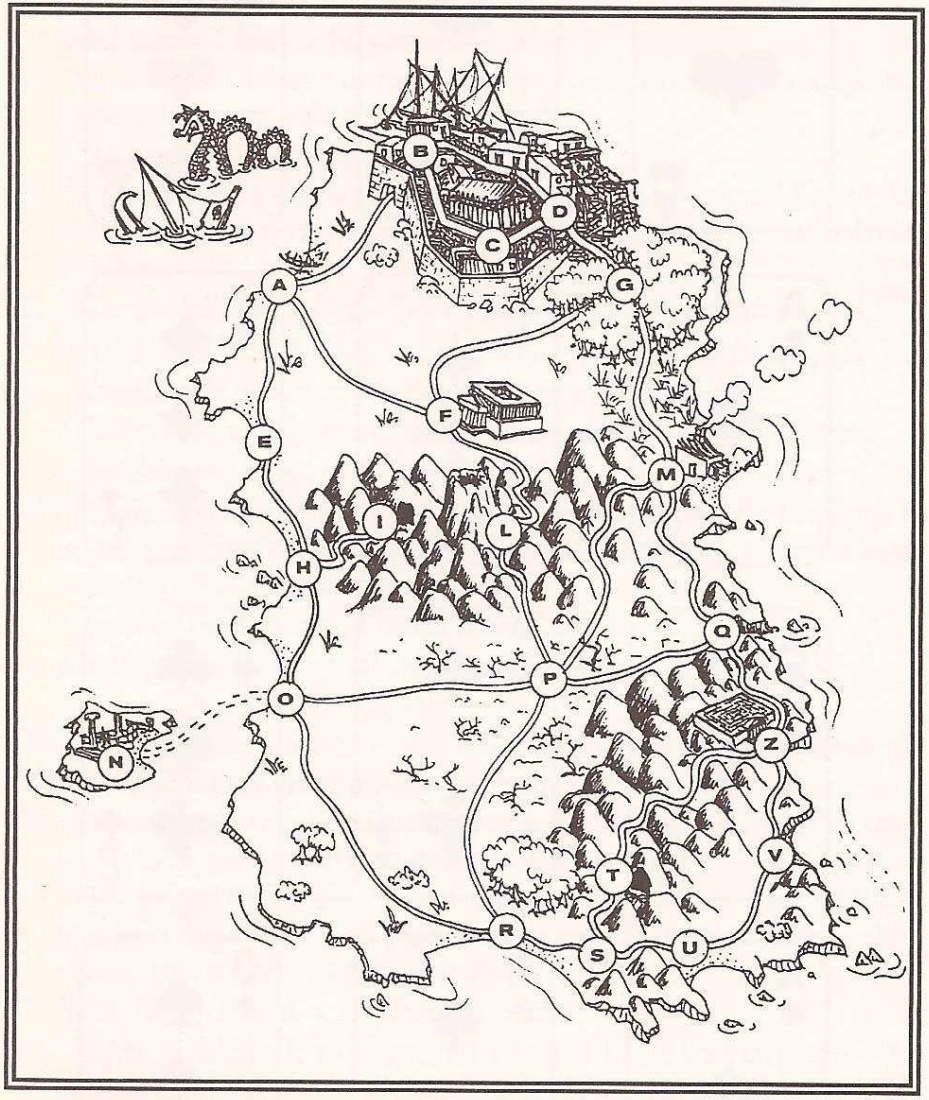
E ora non resta che partire. Calatevi nei panni dei nostri mitici antenati e iniziate il viaggio verso lidi lontani: gli aedi attendono di poter cantare le vostre eroiche gesta.

L'ISOLA DI ANASTROFE

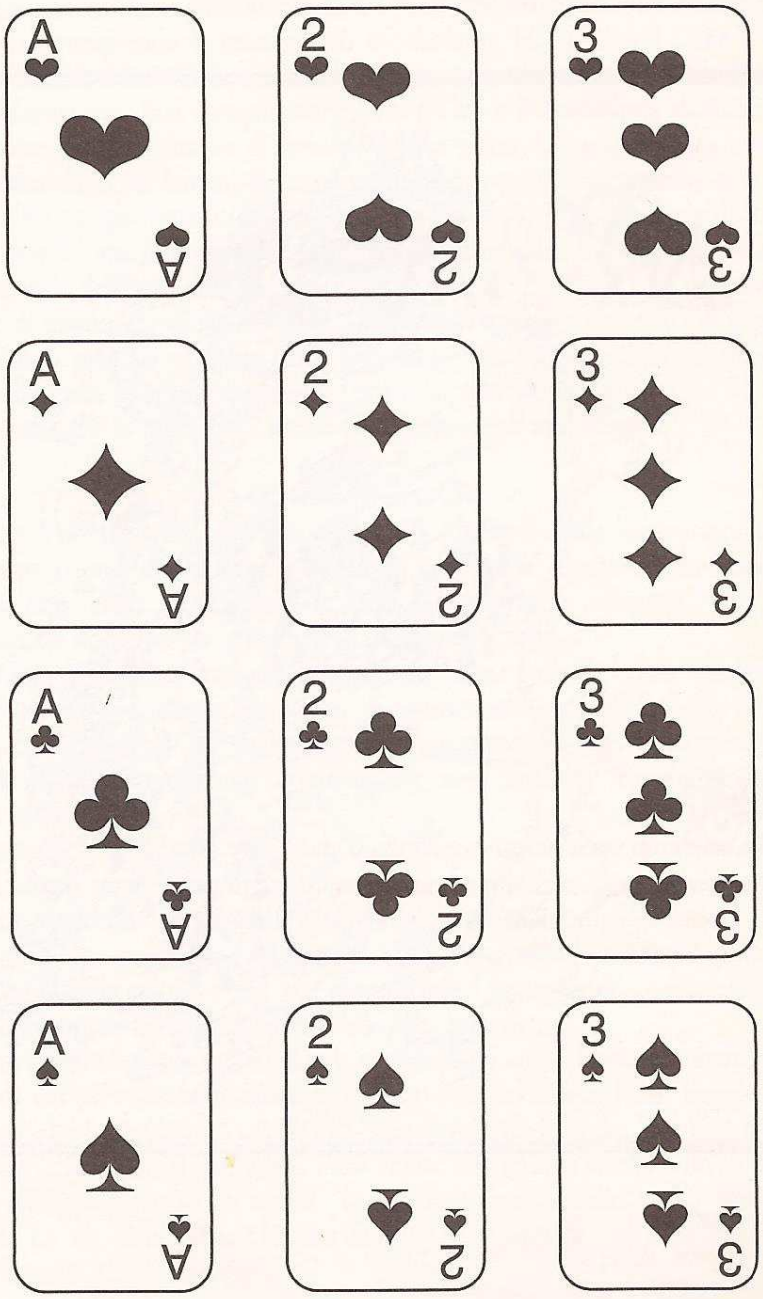
Sei un giovane eroe/una giovane eroina del mito greco-romano. Hai trascorso gli ultimi anni compiendo le imprese più mirabolanti. Hai ucciso il Cane a Tre Teste, il Gatto a Nove Code e il terribile Minotopo, che attraversa i labirinti in cerca di formaggio. Hai conquistato il Velo d'Oro e il Portacipria di Afrodite. Hai battuto Ercole a braccio di ferro e Ulisse a poker. Gli studenti, fra tremila anni, tradurranno sui banchi di scuola gli antichi poemi che canteranno le tue imprese.Ora navighi verso Ittica, la tua patria, per goderti qualche mese di meritate vacanze. E' una limpida mattina di aprile e il sole splende allegro all'orizzonte: sei in vista dell'Isola di Anastrofe. Quand'ecco che dai flutti esce un enorme serpente di mare: si avventa sulla nave, la distrugge e inizia a divorare i tuoi compagni. Nuoti precipitosamente verso riva, sfuggendo all'ingordigia del mostro. Giungi così sulla spiaggia deserta: sei l'unico sopravvissuto al naufragio. Non ti resta che metterti in cerca di un mezzo per continuare il tuo viaggio.

COME SI GIOCA

Qui accanto trovi una vista dall'alto dell'isola di Anastrofe. Alla mappa sono state sovrapposte alcune caselle contrassegnate da una lettera. Cominciando dalla A, passa da una casella all'altra lungo le linee bianche che le collegano.
Puoi usare un segnalino per ricordarti in che casella ti trovi.
Ogni volta che entri in una casella leggi la situazione con la lettera corrispondente. Spesso ti verrà offerta una scelta di comportamento: leggi l'effetto con il numero corrispondente alla tua scelta. Gli effetti possono a loro volta rimandare ad altri effetti: quando trovi un effetto che non rimanda a nulla, muovi su un'altra casella.
Qui accanto c'è anche una Scheda del Personaggio su cui sono disegnate dodici carte. A volte ti verrà chiesto di cancellarne una. Le cose che ti accadranno saranno diverse a seconda delle carte che avrai barrato in precedenza.
Se capiti in una casella dove sei già stato rileggi sempre la situazione: potrebbe essere cambiata in seguito a ciò che è successo nel frattempo. Puoi rifare le stesse cose o comportarti in maniera diversa dalla volta precedente.
Ricordati sempre l'ultimo movimento fatto: talvolta ti verrà chiesto di tornare nella casella da cui sei venuto, rifacendo all'indietro l'ultima mossa. Non leggere mai situazioni ed eventi relativi a caselle che non attraversi, a scelte che non fai o a condizioni che non si verificano. Non saltare mai da una casella a un'altra che non sia collegata. Se trovi la scritta "la tua avventura termina qui", non scoraggiarti. La via della gloria è lunga e disseminata di asperità.
Buona fortuna: ne avrai bisogno!



SCHEDA DEL PERSONAGGIO



SITUAZIONI

A - La spiaggia è cosparsa di pezzi di remi, travi di legno e altro ciarpame che testimonia il naufragio della tua nave.

B - Attraversi le porte della città, sotto il vigile sguardo delle sentinelle.
Se hai barrato 2 Fiori -> 10, altrimenti -> 47.

C - Sei davanti al Tempio di Pallida Atena: alcune sentinelle ne sorvegliano l'entrata. Una statua della dea domina la piazza.
Se hai barrato 2 Fiori -> 10, altrimenti -> 23.

D - In questo punto si stanno ancora costruendo le ciclopiche mura della città. Se ti avventuri tra le enormi impalcature -> 20, altrimenti torna alla casella da cui sei venuto.

E - Sei su una bellissima spiaggia. Se vuoi esplorarla tutta con attenzione -> 5.

F - Sei davanti al Tempio dell'Oracolo Criptico. Se entri a consultarlo -> 28.

G - Ti inoltri nella foresta: tra i fitti rami regna una fresca penombra.
All'improvviso senti dei fruscii: sta arrivando qualcuno. Se gli vai incontro -> 30, altrimenti scappa su un'altra casella.

H - Mentre segui il sentiero che costeggia le montagne, vedi che la spiaggia è ingombra di ossa e teschi. Se prosegui coraggiosamente -> 55, altrimenti fuggi impaurito nella casella da cui venivi.

I - Ai piedi del monte si apre un'oscura caverna. Se entri -> 19.

L - Sei alle pendici di un alto vulcano, da cui esce un pennacchio di fumo.
Se ti arrampichi fino al cratere -> 8.

M - Sulla spiaggia c'è una casetta di pietra. Dall'interno si ode una voce femminile che intona una canzone di mare. Se entri -> 13.

N - Mentre navighi verso l'isola, vedi che su di essa sorgono le rovine di un tempio. Se hai segnato 3 Fiori -> 6, altrimenti -> 2.

O - Sulla spiaggia è stata tirata in secca una piccola barca a vela. Puoi usarla per prendere il largo verso la tua patria (-> 1) o verso l'isolotto di fronte (-> N). Oppure puoi proseguire a piedi verso H, R o P.

P - Se hai barrato A Fiori -> 54, altrimenti -> 21.

Q - Cerchi di valicare le montagne, ma giungi di fronte a un crepaccio largo quindici metri e profondo duecento. Sul fondo vi sono accuminate stalattiti tra cui strisciano dozzine di serpenti velenosi. Sui bordi del crepaccio scorgi intricati cespugli di rovi. Da qualche parte senti ruggire un leone. Se provi a saltare dall'altra parte -> 40, altrimenti torna nella casella da cui sei venuto.

R - Dietro la spiaggia assolata c'è un invitante boschetto. Se ti inoltri tra gli alberi -> 51.

S - Segui lo stretto sentiero che costeggia le montagne. Se non hai barrato A Quadri -> 31.

T - Ai piedi del monte si apre un'oscura caverna. Se entri -> 29.

U - Sei su una bellissima spiaggia. Se vuoi esplorarla tutta con attenzione -> 45.

V - Sei in cima ad una ripidissima scogliera. Se ti sporgi -> 41.

Z - Giungi a uno strano edificio: alti muri si avvolgono l'uno attorno all'altro formando un intricato labirinto di corridoi a cielo aperto. Se entri -> 4.

EFFETTI

1 - Se hai barrato 2 Quadri -> 15, altrimenti -> 6.

2 - Poco prima che tu raggiunga l'isoletta, un enorme serpente di mare sbuca dai flutti: sta per inghiottire in un sol boccone sia te che la tua barchetta! Soffiando disperatamente sulla vela riesci a tornare alla casella O, dove ti areni sulla spiaggia.

3 - Se hai barrato 2 Fiori -> 38, altrimenti -> 7.

4 - Ti avventuri tra incroci e corridoi. Se hai barrato A Picche -> 53, altrimenti -> 12.

5 - E' stata proprio una bella passeggiata. Ma ora torna alla tua avventura!

6 - Dapprima la navigazione procede tranquilla e osservi felice il sole che splende all'orizzonte. Ma presto un enorme serpente di mare sbuca dai flutti: sta per inghiottire in un sol boccone sia te che la tua barchetta! Soffiando disperatamente sulla vela riesci a tornare alla casella O, dove ti areni sulla spiaggia.

7 - E' una lotta impari: prima che tu possa avvicinarti sei sepolto dalle enormi pietre. Consolati: da questo istante qui sorge un tumulo dedicato a te, a futura memoria delle tue gesta. La tua avventura termina qui.

8 - Se hai segnato A Cuori -> 5, altrimenti -> 16.

9 - Per evitare sgradite sorprese ti tappi prontamente le orecchie con un po' di cera, presa dal pezzetto d'ala che ti ha regalato Ossimoro. Sulla spiaggia vedi dei mostri, per metà pesci e per metà affascinanti fanciulle, che ti chiamano invano.

10 - Vedendoti, le sentinelle ti si gettano addosso gridando: "Al ladro! Al sacrilego!". Accorrono dozzine di soldati: vieni catturato e giustiziato sul posto. La tua avventura termina qui.

11 - Continuando a vagare incontri un vecchio. E' Ossimoro: ha costruito il labirinto per il re di Anastrofe, che ve lo ha rinchiuso. Per fuggire ha preparato un paio d'ali di penne e cera: ti offre di volare via con lui. Se accetti -> 37, se resti nel labirinto -> 18.

12 - Non trovi nulla d'interessante. Quando decidi che si sta facendo tardi, però, non sei più in grado di trovare l'uscita. Se hai barrato 3 Picche -> 40, altrimenti -> 11.

13 - All'interno c'è una bellissima donna dai capelli neri. "Avvicinati", ti dice con voce profonda. Se hai segnato 3 Picche -> 35, altrimenti -> 44.

14 - Ma un mostro del genere non è nulla per un eroe / un'eroina come te! Lo sconfiggi a mani nude, quindi afferri i sandali. Miracolosamente sono proprio del tuo numero! Con essi voli velocissimo fino a Ittica, dove vieni accolto trionfalmente. Congratulazioni! THE END.

15 - Dapprima la navigazione procede tranquilla e osservi felice il sole che splende all'orizzonte. Dopo una decina di minuti un enorme serpente di mare sbuca dai flutti; impassibile, sguaini la mitica Spada del Peloso Ochillo e lo decapiti con un sol colpo. Dopo due mesi di navigazione giungi finalmente a Ittica. THE END.

16 - Affacciandoti nel cratere vedi luccicare qualcosa verso il fondo, accanto alla lava. Se scendi a vedere di cosa si tratta -> 25, altrimenti -> 5.

17 - Afferri la magica arma e fuggi verso un'altra casella, mentre le sentinelle attonite gridano: "Al ladro! Al sacrilego!". Segna 2 Fiori.

18 - Continui a vagare nel labirinto senza poter uscire. -> 40.

19 - Ti inoltri nella grotta. Dopo pochi passi, però, senti un fortissimo squittio: nella migliore tradizione di Spielberg, la caverna è abitata da alcune migliaia di topi. Se hai segnato 2 Cuori -> 52, altrimenti li affronti invano e sei costretto a fuggire sulla casella H.

20 - Se hai segnato A Cuori -> 27, altrimenti -> 33.

21 - Mentre attraversi il deserto ti si para innanzi un Androsfinge, un enorme leone che ha le ali di un'aquila e la testa di un tenente degli Alpini. Il mostro ti sorride e chiede: "Quale faccia, pur essendo vecchissima, ha più brufoli di una fanciulla?" Hai un minuto per scegliere una risposta, poi -> 39.

22 - Scendi nella Cripta. L'Oracolo ti dice: "Per lasciare questi lidi / senza aver sorprese amare / ti dovresti far spuntare / un bel paio di ali ai piedi". Segna 3 Cuori.

23 - La statua impugna il magico Giavellotto Infallibile, che non manca mai il bersaglio. Se intendi rubarlo -> 17.

24 - La prudenza non è mai troppa.

25 - Trovi lo scheletro di un qualche sfortunato avventuriero. Ha delle belle armi: prendi il suo elmo, il suo giavellotto e il suo scudo. Segna A Cuori.

26 - All'improvviso ti trovi davanti una driade, un'affascinante ninfa dei boschi. E' coperta soltanto dei suoi lunghi capelli. ->36.

27 - Mentre ti aggiri per il cantiere, una pietra cade malauguratamente dall'alto colpendoti in testa. Ma l'elmo che hai trovato attutisce il colpo e ti salva la vita.

28 - Se hai segnato 3 Cuori -> 42, altrimenti -> 22.

29 - Nell'immane grotta trovi un enorme letto, un'enorme sedia, un enorme tavolo ed un enorme comodino, su cui è poggiato un libro tascabile: "Uno, Nessuno e Centomila". Sono le biografie di Palamede, di Ulisse e degli altri eroi della guerra di Troia.

30 - Se sei un giovane eroe del mito greco e romano -> 26; se invece sei una giovane eroina del mito greco e romano -> 50.

31 - Segui lo stretto sentiero che costeggia le montagne. All'improvviso un enorme ciclope si affaccia dall'alto e comincia a scagliarti addosso macigni. Se lo affronti -> 3, altrimenti torna alla casella da cui sei venuto.

32 - Udita la tua risposta la sfinge vola via in preda all'ira e si getta in mare, uccidendosi. Segna A Fiori.

33 - Mentre ti aggiri per il cantiere, una pietra cade malauguratamente dall'alto e ti fracassa la testa. La tua avventura termina qui.

34 - Inizi a scendere. Giunto a metà, però, metti un piede in fallo e precipiti nel vuoto. -> 40.

35 - Aimè! E' in realtà la perfida maga Ciste. Con un sogghigno ti guarda negli occhi: ti trasformi all'istante in un maiale. La tua avventura termina qui.

36 - E' amore a prima vista. Dimentichi le tue gesta, il naufragio, i parenti che invano ti attendono a Ittica e le aspettative dei posteri nei tuoi confronti: passerete insieme il resto della tua vita su quest'isola e avrete diciotto bambini. La tua avventura termina qui, ma forse non è andata poi così male.

37 - Ti aggrappi ad Ossimoro, che inizia a battere le ali. Decollate a fatica e lasciate il labirinto. Esausto, il vecchio atterra sulla spiaggia. Si riposa, quindi vola via sul mare verso la sua città d'origine, non senza averti prima regalato un pezzetto d'ala in suo ricordo. Segna 3 Picche.

38 - Scagli il magico giavellotto contro il mostro, colpendolo esattamente al centro dell'occhio. Il ciclope fugge, urlando dal dolore. Segna A Quadri.

39 - La risposta è "la luna". Se ha indovinato -> 32, altrimenti la sfinge ti divora e la tua avventura termina qui.

40 - Ti risparmio il racconto della tua triste fine. La tua avventura termina qui.

41 - Vedi luccicare qualcosa giù in fondo, sulla spiaggia. Se scendi a vedere di cosa si tratta -> 34, altrimenti -> 24.

42 - Dice l'Oracolo: "Consultato mi hai di già / chi non muore lo rivedi... / Ma ora levati dai piedi, / mica sol per te sto qua!"

43 - In una radura c'è un giovanissimo satiro. Quando ti vede fugge, lasciando a terra il suo zufolo. Lo raccogli. Segna 2 Cuori.

44 - Aimè! E' la perfida maga Ciste. Con un sogghigno ti guarda negli occhi: ti trasformi all'istante in un topo. La tua avventura termina qui.

45 - Se hai segnato A Picche -> 5, altrimenti -> 48.

46 - Seguendo il richiamo giungi alla spiaggia, dove orridi mostri per metà pesci e per metà fanciulle ti catturano e ti divorano. La tua avventura termina qui.

47 - Il porto è quasi deserto. Per timore del serpente di mare, nessuno prende più il largo da mesi.

48 - Dietro una duna trovi un rotolo di corda, un ago e una rete da pesca tutta strappata. Prendi ago e corda: non si sa mai. Segna A Picche.

49 - Qualcuno sta suonando uno zufolo. Se ti avvicini -> 43, se fuggi > 24.

50 - All'improvviso ti trovi davanti un giovane pastore, biondo e riccioluto. E' bellissimo: sembra la controfigura di Apollo in "Ercole contro Godzilla e le Amazzoni di Atlantide". ->36.

51 - Se hai segnato 2 Cuori -> 5, altrimenti 49.

52 - Suoni lo zufolo. I topi ti guardano incantati per qualche secondo, poi fuggono turandosi le orecchie. Prosegui: su un altare in fondo alla grotta vedi i mitici Sandali Alati di Ermes! Purtroppo li difende l'altrettanto mitica Chimera, che ti aggredisce vomitando fiamme. Se hai segnato 2 Picche -> 40, altrimenti -> 14.

53 - Leghi la corda all'entrata e la srotoli pian piano mentre procedi. All'improvviso senti uno strattone: lo spago si è rotto! Torni indietro riarrotolandolo: il capo strappato è al centro di un incrocio e non capisci da dove sei venuto. Infischiandotene, prosegui nell'esplorazione. -> 12.

54 - Questo deserto è veramente deserto.

55 - Mentre prosegui nel cammino senti una musica dolcissima di lira e la voce del tuo primo amore che ti chiama. Se hai barrato 3 Picche -> 9, altrimenti -> 46.

IL LABIRINTO DI CRETA

"Lo crederesti, Arianna?" disse Teseo. "Il Minotauro non s'è quasi difeso."
Jorge Luis Borges, "La casa di Asterione"

Questo racconto descrive un labirinto assai semplice, formato com'è da pochissimi incroci. Il Lettore deve immedesimarsi nel prode Teseo a caccia del minotauro. L'avventura inizia con l'Introduzione. Al termine di ogni paragrafo al lettore vengono proposte più alternative: il Lettore deve sceglierne una e continuare la lettura al paragrafo indicato. Per risolvere il labirinto occorre arrivare al THE END. Per chi rinuncia, la pianta del sotterraneo è a pag. 31.

Introduzione

"Mi sembrava di aver dimenticato qualcosa", ti dice Arianna.

"Brava", rispondi tu. "Non ti avevo chiesto molto: solo un rotolo di spago. E tu lo hai lasciato a casa."

"Teseuccio mio", ti ribatte Arianna seccata, "avevo tante cose per la testa: i sandwich, l'olio solare, i cerotti, la crema per le punture..."

"Ho capito", la interrompi, "è inutile discutere. Quello che è fatto è fatto. Fammi andare, il minotauro mi aspetta."

"Non tenermi il muso per una cosina così da poco, Teseuccio. Dammi un bacetto... E mi raccomando, è solo una piccola dimenticanza... Non lo dirai ai posteri, vero?"

La luce della luna si riflette sul mare di Creta. Aggiustandoti l'elmo, entri nell'oscuro cunicolo che conduce al labirinto.

Dopo pochi metri giungi a un corridoio perpendicolare. Dal soffitto gocciola dell'acqua.

Se vai a destra leggi il paragrafo 7, se vai a sinistra il paragrafo 9.

1) Dopo pochi metri vedi il cielo stellato: sei all'uscita del labirinto. Arianna ti guarda spazientita.

"L'hai ucciso o no questo benedetto minotauro?", ti chiede.

"Veramente io non l'ho ancora visto", balbetti.

"Spicciati, che mi sto annoiando", risponde lei. Ti precipiti di nuovo nel labirinto: dopo pochi metri giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a destra leggi il par. 7, se vai a sinistra il par. 9.

2) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Ancora qualche passo e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se vai a sinistra leggi il par. 19, se prosegui dritto il par. 30, se torni indietro il par. 23.

3) Se hai già ucciso il minotauro leggi il par. 39, altrimenti il par. 1.

4) Dopo qualche metro il corridoio volta a sinistra. Ancora un po' di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 11, se vai a destra il par. 2, se torni indietro il par. 13.

5) Dopo pochi metri il corridoio volta a destra e termina in un vicolo cieco. Devi tornare sui tuoi passi, fino all'incrocio di prima.

Se vai a sinistra leggi il par. 6, se prosegui dritto il par. 18, se vai a destra il par. 44.

6) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 36, se volti a destra il par. 8, se torni indietro il par. 25.

7) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 23, se volti a destra il par. 19, se torni indietro il par. 30.

8) Dopo qualche metro il corridoio volta a sinistra. Ancora un po' di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 21, se vai a destra il par. 16, se torni indietro il par. 42.

9) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 37, se volti a sinistra il par. 34, se torni indietro il par. 31.

10) Il corridoio volta subito a sinistra. Dopo qualche metro giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 20, se volti a destra il par. 12, se torni indietro il par. 33.

11) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 29, se volti a destra il par. 14, se torni indietro il par. 35.

12) Se hai già ucciso il minotauro leggi il par. 32, altrimenti il par. 24.

13) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Ancora un po' di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 22, se vai a destra il par. 40, se torni indietro il par. 4.

14) Dopo pochi passi il corridoio volta a sinistra. Ancora qualche metro e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se vai a sinistra leggi il par. 41, se prosegui dritto il par. 15, se torni indietro il par. 38.

15) Dopo parecchi passi il corridoio volta a sinistra. Ancora parecchi metri e volta di nuovo a sinistra. Giungi così a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 10, se vai a destra il par. 27, se torni indietro il par. 43.

16) Dopo diversi metri giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 40, se volti a destra il par. 4, se torni indietro il par. 22.

17) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Ancora un po' di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 43, se vai a destra il par. 10, se torni indietro il par. 27.

18) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 31, se volti a destra il par. 34, se torni indietro il par. 37.

19) Dopo pochi passi trovi una scala. La scendi: il corridoio volta a destra. Dopo parecchi metri giri di nuovo a destra e sali un'altra scala. Quindi giungi a un corridoio perpendicolare.

Se volti a sinistra leggi il par. 37, se volti a destra il par. 31, se torni indietro il par. 34.

20) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Dopo parecchi altri passi giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 35, se volti a sinistra il par. 14, se torni indietro il par. 29.

21) Dopo pochi passi giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 28, se volti a destra il par. 17, se torni indietro il par. 26.

22) Dopo diversi metri giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 21, se volti a sinistra il par. 42, se torni indietro il par. 16.

23) Dopo pochi passi il corridoio volta a sinistra. Ancora qualche metro e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se vai a sinistra leggi il par. 13, se prosegui dritto il par. 11, se torni indietro il par. 2.

24) Dopo alcuni passi giungi in una sala. Il minotauro ti attende: emette un feroce ruggito e ti si getta addosso.

La lotta è dura, ma con l'aurea spada di tuo padre trafiggi a morte il mostro.

Stanco ma soddisfatto, ti rimetti in cammino verso l'uscita: comincia a mancarti l'aria. Torni sui tuoi passi: un tunnel di pochi metri ti porta a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 33, se vai a destra il par. 20.

25) Dopo pochi passi giungi a un incrocio.

Se volti a sinistra leggi il par. 18, se prosegui dritto il par. 44, se volti a destra il par. 5, se torni indietro il par. 6.

26) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 16, se volti a destra il par. 42, se torni indietro il par. 21.

27) Dopo qualche metro il corridoio volta a sinistra. Ancora un po' di passi e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 28, se volti a sinistra il par. 26, se torni indietro il par. 17.

28) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 25, se volti a sinistra il par. 8, se torni indietro il par. 36.

29) Dopo parecchi metri il corridoio volta a sinistra. Dopo qualche altro passo giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 33, se volti a sinistra il par. 12, se torni indietro il par. 20.

30) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 9, se volti a sinistra il par. 3, se torni indietro il par. 7.

31) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 7, se volti a destra il par. 3, se torni indietro il par. 9.

32) Dopo alcuni metri giungi in una sala: vedi il cadavere del minotauro. Comincia a mancarti l'aria. Torni sui tuoi passi: un tunnel di pochi metri ti porta a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 33, se vai a destra il par. 20.

33) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 43, se volti a sinistra il par. 27, se torni indietro il par. 10.

34) Dopo pochi passi trovi una scala. La scendi: il corridoio volta a sinistra. Dopo parecchi metri giri di nuovo a sinistra e sali un'altra scala. Quindi giungi a un corridoio perpendicolare.

Se volti a sinistra leggi il par. 30, se volti a destra il par. 23, se torni indietro il par. 19.

35) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 2, se volti a destra il par. 13, se torni indietro il par. 11.

36) Dopo pochi passi giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 17, se volti a destra il par. 26, se torni indietro il par. 28.

37) Dopo pochi passi giungi a un incrocio.

Se volti a sinistra leggi il par. 44, se prosegui dritto il par. 5, se volti a destra il par. 6, se torni indietro il par. 18.

38) Dopo pochi passi il corridoio volta a destra. Ancora qualche metro e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 35, se vai a destra il par. 29, se torni indietro il par. 14.

39) Dopo pochi metri vedi il cielo stellato: sei all'uscita del labirinto. Arianna ti guarda spazientita.

"L'hai ucciso o no questo benedetto minotauro?", ti chiede.

"Certamente, mia cara!", proclami orgoglioso.

"Oh, mio eroe!" Arianna è esultante. Getta uno sguardo alla clessidra, poi ti ingiunge: "Spicciamoci, o perderemo il traghetto per Nasso!"

Correte verso la spiaggia, mentre in lontananza si ode il suono di un flauto. Inizia ad albeggiare: la notte è appena finita ed è già entrata nella leggenda.

THE END

40) Dopo pochi passi c'è una scala: la scendi. Dopo un poco risali un'altra scala, fai ancora qualche metro e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 15, se vai a destra il par. 38, se torni indietro il par. 41.

41) Dopo pochi passi c'è una scala: la scendi. Dopo un poco risali un'altra scala, fai ancora qualche metro e giungi a una biforcazione: nella parete sinistra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 22, se volti a sinistra il par. 4, se torni indietro il par. 40.

42) Dopo qualche metro il corridoio volta a destra. Ancora un po' di passi e giungi a un corridoio perpendicolare.

Se vai a sinistra leggi il par. 25, se vai a destra il par. 36, se torni indietro il par. 8.

43) Il corridoio volta subito a destra. Dopo parecchi passi volta di nuovo a destra, e dopo diversi metri giungi a una biforcazione: nella parete destra si apre l'imboccatura di un altro tunnel.

Se prosegui dritto leggi il par. 38, se vai a destra il par. 41, se torni indietro il par. 15.

44) Dopo pochi metri il corridoio volta a destra e termina in un vicolo cieco. Devi tornare sui tuoi passi, fino all'incrocio di prima.

Se vai a sinistra leggi il par. 5, se prosegui dritto il par. 6, se vai a destra il par. 18.

L'ORIPETEA

Siamo finalmente in grado di proporvi il testo integrale dell'Oripetéa, il mitico poema-game di cui si erano perse le tracce, rinvenuto di recente in una grotta sulle rive del Mar Pione. Attribuito da sempre a Pérone, l'aedo sordomuto sulla cui esistenza gli storici nutrono forti dubbi, pare sia invece opera del mercante greco Remàinderos. Dopo l'incendio della Biblioteca di Alessandria, questi avrebbe acquistato a prezzo stracciato le poche tavolette coperte di cera del fondo Toussaudon sopravvissute al disastro. Avrebbe quindi fuso i resti incompleti di diversi poemi in un'unica opera, l'Oripetea appunto, poi rivenduta a caro prezzo. Forse per questo l'aedo Pérone, in realtà una sua invenzione, è stato spesso interpretato come la voce collettiva di tutti i poeti dell'antichità.
Sia come sia, il poema-game ebbe fortuna: i suoi meccanismi sono stati in seguito adattati a racconti e romanzi, che tuttora fanno la fortuna di molti editori.
Non a caso la stessa parola "rimando", vocabolo chiave dei libri-gioco, deriva dal verbo "rimare".
Il poema, ancor oggi attuale e godibilissimo, è formato da Canti che si rimandano l'un l'altro: iniziando dal Prologo saltate da un canto all'altro, fino a un epilogo più o meno fortunato. E in bocca al lupo!

PROLOGO

Cantami o Diva del prode lettore
le gesta gloriose, e cantale in versi
perché io le possa poi cedere a terzi
e prender dei lauti diritti d'autore.
Fallo, così che poi di lauri cinto
possa dedicarmi al mio lieto mestiere:
seder tra le genti le più salottiere
a cantare le lodi di quello che ha vinto
(anche perché non ti porta pagnotta
il cantare le lodi di quello che ha perso:
anzi ti porta sovente riverso
a giacere per terra con la testa rotta).
Oripetéo tu sei, mio lettore
che in dieci anni d'assedio di Troia
sempre evitasti di tirar le cuoia
e ora puoi dirti anche tu vincitore
mentre t'imbarchi stracarico d'oro
per ritornare al tuo regno lontano,
l'isola d'Etica: ne sei il sovrano
(non male anche quello, sai, come lavoro).

Vai al Canto I

I

Salpate le vele ti getti in cuccetta
ma poche ore dopo ti sveglian: "Tempesta!"
T'affacci sul ponte: un tifone s'appresta
e il cielo già nero rimbomba e saetta.
Se ti fai legare all'albero per non essere sbalzato fuori bordo dalle onde -> IV, altrimenti -> IX.

II

T'arrampichi in aria battendo le ali
ma se in naumachie[1] non avessi sprecato
i tuoi giorni di scuola, se avessi studiato,
sapresti che il cielo è precluso ai mortali!
Se hai incontrato un tritone in uno dei canti precedenti -> XIII, altrimenti -> XIX.

III

La sete prevale e dirigi in avanti
accostando pian piano a quei tizi lontani:
e quando sei accanto agitando le mani
quei tali vi accolgono tutti festanti.
"Venite tra noi, sfortunati stranieri,
lasciate la zattera, siete tra amici:
purtroppo anche noi siamo alquanto infelici
e per questo accogliamo assai volentieri
chi ebbe sventure. Siam figli di Troia,
la triste città che gli elleni han bruciato...
Ma a te ti conosco! Morissi ammazzato!"
E in ira si muta repente la gioia
sui volti dei tizi scorgendo tra i tuoi
alcuni guerrieri che furon famosi
all'assedio, e di colpo si fanno furiosi
e vi assalgono pronti a scannarvi qual buoi.
Se organizzi i tuoi uomini per resistere all'assalto -> XXV, se ti getti in mare e fuggi abbandonando i compagni -> XXX.

IV

Talvolta i legami degli incliti affetti
trascinano in mezzo a una gran baraonda
ma farti legare a una nave che affonda

è certo che porta tristissimi effetti.
Così ti ritrovi sul fondo del mare
con l'acqua che già ti minaccia il polmone...
Ma guarda, oh Fortuna! Un maestoso tritone[3]
appare dal nulla e ti viene a slegare.
Ti infila un anello e, miracol! Respiri!
Direi che stavolta ti è andata benone
ma forse conviene maggiore attenzione
scegliendo il destino su questi papiri.
Ritorni su a galla: il tifone è passato.
Raggiungi la sponda e ritrovi i compagni
su un lido sereno perfetto pei bagni
ma privo di cibo... E tu manco hai mangiato.
Se ti metti a pescare -> XV, se cerchi cibo esplorando la zona circostante -> XXIII.

V

"Risposta sbagliata!" La sfinge ha ragione:
l'enigma è irrisolto e la sfida hai perduto.
Il mostro si mangia l'auriga svenuto
e te, miserello, in un solo boccone.
FINE

VI

Saluti il vegliardo che in cielo scompare
e resti a girare tra stanze e cortili
fin quando per caso una porta che infili
ti porta a un salone in cui vedi passare
veloce qual fulmine un gran minotopo[8]
che fiuta chissà qual remoto formaggio:
afferri a sei mani il residuo coraggio
gli salti in groppone e raggiungi lo scopo.
Infatti la bestia feroce ed immonda
traversa al galoppo le stanze e le porte
giungendo all'uscita e per tua buona sorte
scorgendo del cacio sul quale si fionda.
Profitti del fatto ed in punta di piedi
abbandoni la scena e ti getti tra i flutti
e nuoti fin quando, coi lombi distrutti,
un'altra isoletta lontana non vedi.
Raggiungi la sponda: c'è gente seduta
che suona chitarre e che intona canzoni
divorano fiori qual fosser lamponi,
la loro risata è squillante ed acuta.
Un d'essi ti scorge: "Vié avanti, a fratello,
quaggù semo tutti compagni e compagne
dimentica ar volo bollette e magagne
e magnate 'n fiore: vedrai poi che bbello."
Se assaggi uno dei fiori -> XI, se declini cortesemente l'invito -> XXIX.

VII

Che festa ragazzi! Fettine e costate,
e poi ossobuchi, ragù e spezzatini,
poi anche del gulash, bistecche e spiedini
cuocete per bene in allegre grigliate.
Alfine tornate col ventre satollo
in spiaggia e vi fate una zattera in fretta:
con essa affrontate la blanda maretta
remando contenti e inneggiando ad Apollo.
E dopo tre giorni di mare salato
già l'acqua è finita e scarseggia il chinotto
quand'ecco lontano compare di botto
una vela di nave, un aiuto insperato.
"Saranno pirati?" domanda una voce.
Ti viene il sospetto che sia un menagramo.
Però come il pesce che abbocca ad un amo
non vuoi tu finire: il pirata è feroce.
Se ti avvicini alla misteriosa nave -> III,
se ordini di remare in direzione opposta -> XXVIII.

VIII

Stai lì e getti occhiate sperdute all'ingiro:
compare un corteo di sirene e tritoni.
Ti vengono attorno con visi sornioni
ed una bellezza che toglie il respiro
(la loro regina: ci ha scettro e corona)
fa un cenno. Il tritone che tu hai già incontrato
le spiega: "Quel tizio quaggiù c'è gia stato
di certo è una spia che si studia la zona."
La folla già inarca le sue sopracciglia
qualcuno più indietro ha snudato le spade;

la fiera regina di enorme beltade
intanto ti squadra con occhio di triglia.
Se cerchi di sedurre la regina -> XXII, se fuggi a gambe levate -> XIV.

IX

Il tifone ti sbalza tra i flutti impazziti
la nave sprofonda e tu nuoti da cani
ma poi bene o male su a galla rimani
e a riva finisci tra mille detriti.
Ti guardi all'intorno: sei un po' intirizzito,
non sai dove sei, né lo sanno i compagni
che attorno ti stanno accigliati e grifagni.
Vi rode lo stomaco un fiero appetito.
Se ti metti a pescare -> XV, se cerchi cibo esplorando la zona circostante -> XXIII.

X

"Avanti!" La sfinge (facendolo apposta)
spalanca gli artigli e sorride ghignante
per cui non aspetti nemmeno un istante
e tutto d'un fiato le dài la risposta.
Se avevi risposto "triglia" -> XX, altrimenti V.

XI

Divori quel fiore con gambo e con spini
e subito senti un piacevol languore:
il mondo all'intorno non fa più rumore
e il cielo si riempie di putti e amorini.
Le ninfe leggiadre si mostrano ignude,
tu corri all'intorno ed un arcobaleno
compare dal nulla. Ti senti sereno:
l'assaggio del fiore per nulla delude.
Ma ecco qualcuno ti scuote le spalle.
Ti chiama: ti svegli, era solo un bel sogno!
Al tizio domandi: "Ma c'era bisogno
di darmi la sveglia, o mio buon rompiballe?"
"Di certo!", risponde. "Bisogna partire:
l'assedio è finito, si torna a casetta."
Ti guardi all'intorno e... Mannaggia! Disdetta!
Sui prati di Troia tu stavi a dormire.
Tempeste e naufragi non eran reali,
ma un sogno sognato da un tale che sogna.
Di nuovo tu devi pigliarti la rogna
di fare i bagagli pei lidi natali.
Torna al Canto I

XII

Tu campa, o cavallo, che l'erba frattanto
nutrita dal sole che il mondo riscalda
fa sempre più foglie, radici rinsalda:
avrai un'insalata, tra un anno soltanto.
Purtroppo lo stomaco sdegna l'attesa
e mentre attendete che il seme dia frutto
i sensi, mi spiace, perdete del tutto:
la morte di fame è un'amara sorpresa.
FINE

XIII

E infatti la cera si squaglia col sole
precipiti in acqua lontan dalla sponda:
di certo una morte meschina ed immonda
a te spetterebbe, ma il Fato non vuole.
Infatti per caso ti trovi ad avere
ficcato sul dito quel magico anello:
per questo sott'acqua stai come un nasello
che sguazza all'intorno con grande piacere.
Cadendo finisci in un ricco castello
eretto sott'acqua con lusso sfrenato
e dentro quell'atrio dal muro affrescato
ci sta una sirena che un fine cesello
ha inciso nel marmo più raro e più puro:
in testa ha un diadema di grande valore
che (guarda, ti dò la parola d'onore)
più del tuo bel regno lo vale sicuro.
Se rubi il diadema -> XVII, altrimenti -> VIII.

XIV

Le cose qua sotto già buttano male
per questo tu additi qualcosa alla schiena
di quelle crature marine e con lena
poi fuggi lontano saettando qual strale.

E nuota e rinuota, poi un istmo intravedi
che taglia in due il mare con dune roventi:
è un brullo deserto e purtroppo, accidenti,
ci vuole un mesetto per fartelo a piedi.
Se con gli ultimi spiccioli che hai in tasca assoldi un'auriga[7] *-> XXVI,*
se preferisci risparmiare e andare a piedi -> XXI.

XV

Prendete le lenze e provate a pescare
seduti su scogli protesi tra i flutti.
Ma il sonno prevale: ben presto voi tutti
dormite cullati dal suono del mare.
Chi dorme si sa che la fauna marina
non riesce a far preda. La notte è trascorsa
ma non la tua fame: del cibo di corsa
richiede la ciurma, se no si ammutina.
Se decanti i pregi della dieta (mediterranea) -> XXVII,
se organizzi ricerche di cibo all'intorno -> XXIII.

XVI

Purtroppo Afrodite ha ben altro da fare
con biondi pastori sui monti in Tessaglia
che stare a sentire qualcun che tartaglia
preghiere sconnesse dal centro del mare.
E mentre la dea di te ignara si spassa,
il tuo coccolone raggiunge l'effetto:
si ferma il tuo cuore nel giovine petto,
il mare per sempre sarà la tua cassa.
FINE

XVII

Ma quella sirena comincia a suonare:
aimé, è la sirena d'allarme antifurto
una volta attivata dal minimo urto,
mi spiace, lei suona, più nulla puoi fare.
Ed ecco che accorre un feroce peltasta[4]
con coda di pesce ed in mano un tridente
menandoti affondi e stoccate e un fendente
e rendendoti identico ad un colapasta.
FINE

XVIII

Qualcuno si prova a pescare, ma invano.
La caccia non porta anche lei alcun frutto.
Cercate verzure, ma senza costrutto.
Non c'è ristorante, né lì né lontano.
Se decidi di coltivare qualcosa da mangiare -> XII,
se riprendi il mare digiuno -> XXVII.

XIX

E infatti già il sole ti squaglia la cera
precipiti in acqua lontan dalla sponda:
ben presto tu vieni sommerso dall'onda
e questa è la fine della tua carriera.
FINE

XX

"E' facile", dici con fare deciso.
"Non è un'opinione: se di una quadriglia
tu prendi i tre quarti, ti resta una triglia[5]."
In viso alla sfinge si spegne il sorriso.
Il mostro singhiozza, poi piange a fontana,
poi urla e si strappa del tutto la chioma
poi schiatta di rabbia: l'auriga dal coma
tu svegli e raggiungi la costa lontana.
Infatti percorso il deserto deserto
ritrovi quel mare che tanto hai viaggiato.
Ti danno un passaggio fin quando, beato,
non scorgi il tuo regno di boschi coperto.
Se raggiungi la tua reggia in incognito, travestendoti da vecchio mendicante -> XXXI,
se invece ci vai lasciandoti riconoscere da tutti -> XXIV.

XXI

Già l'oro troiano perdesti tra i flutti:
in fondo discendi da antichi fenici
che solo il quattrino rendeva felici
e gli ultimi soldi col cavol li butti.
"A piedi è più sano", ti dici, "il cammino."
Purtroppo il deserto è un postaccio tremendo
il tuo otre si buca un bel giorno, ed è orrendo
morire di sete sognando un quartino.
FINE

XXII

"Regina leggiadra", le fai. Strizzi l'occhio.
"Io sono tornato soltanto per voi
Dei Greci io sono l'eroe tra gli eroi."
Per soprammercato ti getti in ginocchio.
"Mi piaccion gli eroi", la regina risponde.
E' un colpo di fulmine e tu all'improvviso
decidi di essere già in paradiso.
Per sempre starai con lei sotto le onde.
FINE

XXIII

Giungete ad un prato sul quale si abbiocca
una mezza dozzina di bianche giovenche.
Vi gettano stolide occhiate sbilenche:
le vedi e ti viene l'acquòlina in bocca.
Qualcuno ha un sospetto: "Son sacre a Nettuno"
bisbiglia additando le hamburger in nuce[2]:
ma sai che la fame a una bestia riduce
e poi in fondo in fondo non temi nessuno.
Se tu e i tuoi compagni divorate le mucche -> VII, se preferite risparmiarle -> XVIII.

XXIV

La gente festosa ti accoglie per strada:
"Tornato è il monarca! Un banchetto s'appresta!"
E mentre già il popol pregusta la festa
sognando quell'orgia già prima che accada,
raggiungi la reggia e ne varchi il cortile.
Tua moglie ti dice: "Ci ho appena pulito,
quei sandali togliti, che l'impiantito
altrimenti riduci ad un vero porcile."
Il cane ti guarda ed ondeggia la coda
con fare un po' pigro, del resto fa caldo;
tua moglie ti bacia e ti dice che un saldo
si tiene in quei giorni al mercato di moda.
E allora capisci che a casa davvero
sei giunto e che tutto procede tranquillo:
felice allor getti di gioia uno strillo
e per sempre riponi spadone e cimiero.
FINE

XXV

Succede a teatro nei drammi d'eroi
che tutto si chiuda con stragi ad effetto:
voi tanto oramai già pagaste il biglietto
e se siete delusi, beh... peggio per voi.
Così anche il poema si muta in tragedia:
tu e tutti i compagni finite ben male
fornendo abbondante catarsi finale
a chi mangia lupini e ha pagato la sedia[6].
FINE

XXVI

Affronti il deserto sul carro veloce
sudando siccome fontana di piazza
e dopo tre ore di quella caldazza
dal cielo compare una bestia feroce.
In preda al terrore balbetta l'auriga:
"Ma guarda che sfi... ma che sfi... ma che sfinge!"
Sul pallido volto il terror si dipinge
e il mostro si pianta davanti alla biga.
"Buongiorno signori", la sfinge saluta
"risolva l'enigma chi vuole passare!"
L'auriga è sbiancato e non sa cosa fare,
poi in preda al terrore si fa una svenuta.
"Un giorno", la sfinge continua, "io vidi
una garrula danza: con madri e con figlie
alcune aragoste ballavan quadriglie
su spiagge dorate di questi bei lidi.
Io presi una danza ed in quattro la ruppi
poi, prese tre parti, insieme le ho messe.
Che pesce ho ottenuto? Sol chi rispondesse
di qui passerebbe, da solo od in gruppi."
Rispondi all'enigma, decidendo che pesce ha ottenuto la sfinge. Poi -> X.

XXVII

"Fa bene ogni tanto un bel po' di digiuno"
dichiari ai compagni. Vi fate una chiatta.
Ma presto di fame ciascun di voi schiatta:
la storia è finita, non c'è più nessuno.
FINE

XXVIII

Fuggite lontano, scampando i pirati
(se di essi si tratta). Ma il caldo è bestiale:
dapprima sudate siccome un maiale,
poi il Fato prevale e finite essiccati.
FINE

XXIX

Ringrazi e rifiuti facendo un inchino.
"Nun sai che 'tte perdi", commenta quel tale.
Ti butti in un canto dormendo non male
e il giorno seguente riprendi il cammino.
Là poco distante c'è un porto: un traghetto
ti porta ad un istmo (il tuo regno è più avanti):
di un brullo deserto esso ha tutti i sembianti,
ma fartelo a piedi ci vuole un mesetto.
Se con gli ultimi spiccioli che hai in tasca assoldi un'auriga[7] *-> XXVI,*
se preferisci risparmiare e andare a piedi -> XXI.

XXX

Non cuneo o testudo utilizzi, ma un piano
che già molte volte applicasti in battaglia
e che Erodoto chiama: "quel tal se la squaglia":
ti getti nell'acque e poi fuggi lontano.
Le vacche a Nettuno mangiasti e purtroppo
il sire dei flutti ti vuole punito.
A nulla ti vale aver già digerito:
una congestione ti casca sul groppo.
E mentre già annaspi tra fitte tremende
e tutto annodato si torce il budello
il tempo hai soltanto per fare un appello
agli dei dell'Olimpo e consimil faccende.
Se preghi la bella Afrodite -> XVI, se preferisci rivolgerti alla saggia Atena -> XXXII.

XXXI

Repente decidi di andare celato
da panni miserrimi fino alla reggia
e mentre il tramonto maestoso rosseggia
raggiungi la casa che hai sempre agognato.
La vedi e t'allieti e il tuo fido molosso
t'accoglie balzando abbaiando e guaendo,
ti afferra una gamba con morso tremendo
spolpandola fino a mostrarne anche l'osso.
Neanche tua moglie capisce l'inganno
e anch'essa, vedendoti, pensa a un intruso:
per questo rimani piuttosto deluso
quand'essa ti è addosso vincendo l'affanno
e preso lì accanto un pesante badile
gridando: "Al furfante!" ti spacca la testa:
un ultima frase, col fiato che resta
le dici morendo, ed è: "Pesce d'aprile..."
FINE

XXXII

Atena studiosa sui libri sta china
e tutto ad un tratto invocarla ti sente:
per fare dispetto a Nettun prepotente
decide di farsi provetta bagnina.
Appare dal cielo e ti prende pel collo,
ti scaglia lontano. Ti è pista uno spiazzo:
atterri. E' il cortile di un grande palazzo.
Più non ne potevi di stare lì a mollo.
T'asciughi, riposi, quel male è passato.
Allora decidi d'entrare curioso
in quell'edificio che svetta maestoso
e guardare se il pranzo lo han già preparato.
Purtroppo nessuno si mostra all'intorno:
ma solo saloni, scalette e terrazzi,
cantine e soffitte: per quanto t'ammazzi
l'uscita non trovi, con tuo grande scorno.
Ma dopo due giorni di vano vagare
incontri un vecchietto dall'aria saputa
ti scorge e con tono gioviale saluta,
dicendo: "O straniero, ti vuoi aggregare?
Con penne e con cera delle ali ho costrutto
tra dieci minuti mi appresto al decollo."
Tu temi di romperti l'osso del collo
ma nel labirinto il destino è ben brutto.
Se ti fai fare un paio d'ali dal vecchietto e te ne vai al volo -> II,
se preferisci restare coi piedi per terra -> VI.

NOTE

1) Naumachie: battaglie navali ricostruite per gioco.
2) In nuce: in potenza.
3) Tritone: creatura con torso d'uomo e coda di pesce. Ha risolto i problemi di sudorazione ai piedi: emana invece un vago fetore di merluzzo.
4) Peltasta: fante armato alla leggera.
5) L'equazione su cui si basa questo enigma è il fondamento della scuola Qualunquometra (scioltasi quando il caposcuola Arcimedia venne bocciato per la terza volta agli esami di maturità). La sua formulazione completa è: "Due sestiglie = tre quadriglie = quattro triglie = sei biglie".
6) Negli antichi teatri era uso vendere lupini. Il pop-corn venne introdotto solo in seguito, dopo la scoperta di Hollywood.
7) Auriga: guidatore di carro.
8) I minotopi sono feroci creature nate dal connubio di uomini e topi (v. Steinbeck). Dante, descrivendo nel "Convivo" la sua discesa in cantina, pone un minotopo a guardia della dispensa.

RINGRAZIAMENTI

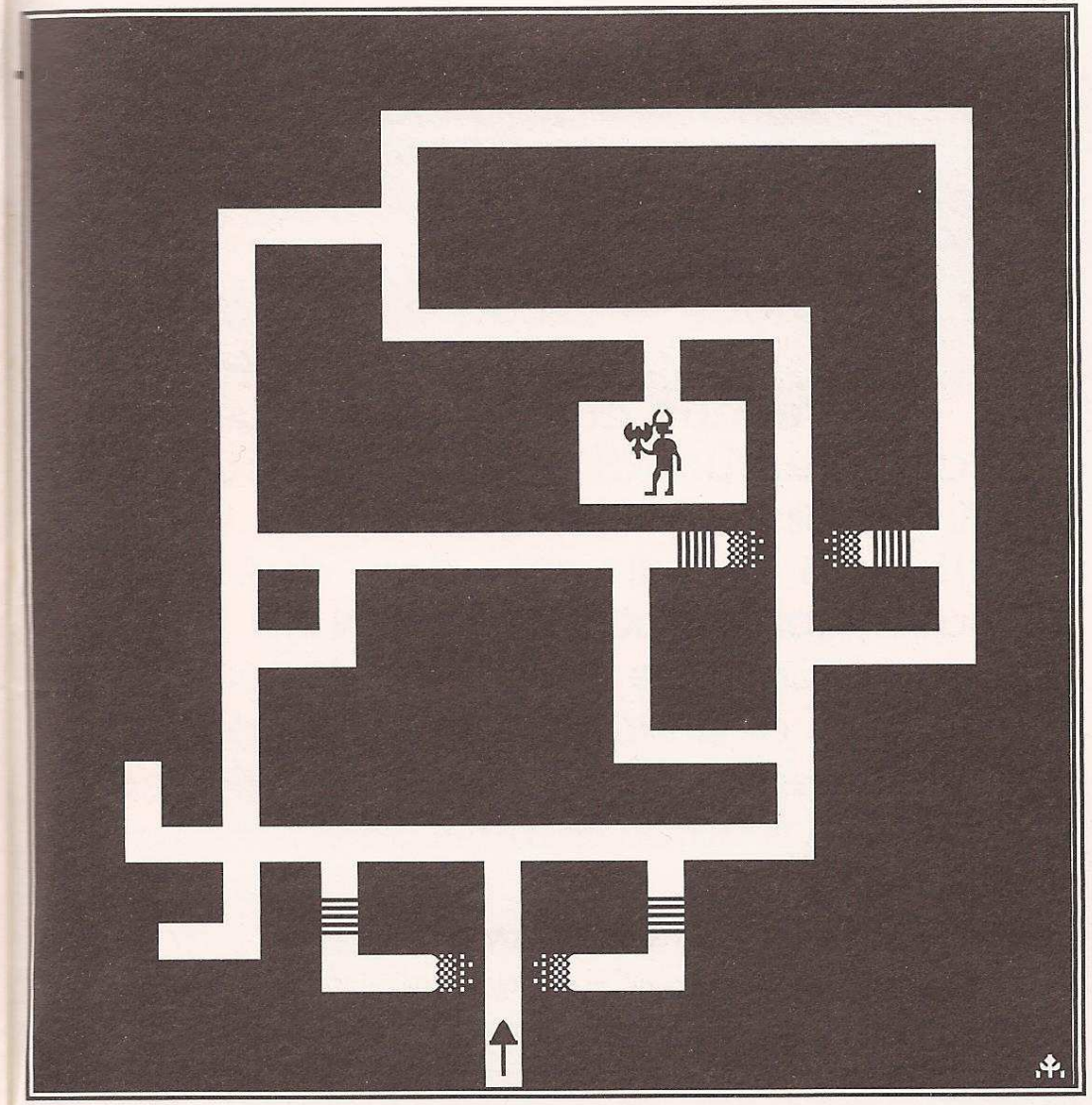
Un ringraziamento a Paola Lanciani, impareggiabile collaudatrice di libri/gioco,
e a Francesca Garello, preziosa esperta di metrica e accenti.

Grafica di Dario Calì

Disegni di: Andrea Angiolino: pag. 31 - Luigi Castellani: pag.12, 14, 17
Gianluca Meluzzi: pag. 5 - Walter Venturi: pag. 2, 3, 10, 23

Copertina di Walter Venturi

Il racconto "L'Isola di Anastrofe" è stato pubblicato per la prima volta su "Kaos" n. 9, maggio 1993.
Il racconto "Il Labirinto di Creta" è stato pubblicato per la prima volta su "E Giochi" n. 6, marzo-aprile 1992.
Il poema "L'Oripetea" è stato pubblicato per la prima volta su "Kaos" n. 1.6, maggio 1994.



Per chi ha poca pazienza, riportiamo la mappa del meandro
da percorrere nel racconto "Il Labirinto di Creta".

"Mitico!" è un'antologia di racconti-game, la prima nel suo genere, che ci offre l'opportunità di avventurarci nel mito greco tra sfingi e ninfe, amazzoni e labirinti.
Oltre a "I giochi del duemila", Qualitygame pubblica giochi da tavolo come "Kupido" e "Algoritmo": l'intenzione è quella di offrire prodotti divertenti e originali, selezionati tra le migliori creazioni degli autori di tutt'Italia e realizzati così come li vorrebbe il giocatore attraverso la massima cura per ogni dettaglio.

Prodotto da: QUALITYGAME di Giovanni Caron - 00182 Roma - Via Casilina, 55

Prodotto destinato ad essere utilizzato ai fini di gioco ai maggiori di anni 14 ai sensi e per gli effetti del D. Legisl. n. 313/91